



Estetisk-filosofiska fakulteten  
Avdelningen för humaniora

Andreas Damm

# Japansk skräckfilm – en kontemplativ succé?

J-Horror  
- A Contemplative Success?

Filmvetenskap  
C-uppsats

Datum/Termin: 2007-04-18  
Handledare: Patrik Sjöberg  
Examinator: John Sundholm  
Löpnummer: X-XX XX XX

**Abstract**

Japanese horror film has since the late 1990: ies been extremely successful. The success could probably, at least partly, be due to the Japanese narrative style (which in my own opinion is quite suitable and effective in horror films). In what way does the Japanese narrative tradition work in matter of expression? My results point towards a narrative discrepancy between J-horror and American horror film, possibly due to the Japanese narrative tradition – a narrative tradition under the influence of various forms of ancient Japanese theatre and general Japanese culture.

## **Sammanfattning**

Japansk skräckfilm har sedan slutet av 1990-talet varit mycket framgångsrik. Framgångarna kan förmodligen delvis förklaras av den japanska berättarstilen (som enligt min uppfattning är särdeles lämplig och effektiv i skräckfilm). Hur påverkas den japanska skräckfilmen av den japanska berättartraditionen? Mycket pekar på att det finns en skillnad mellan japansk och amerikansk skräckfilm och att denna skillnad kan bero på att berättartraditionen i Japan är förknippad med uråldrig japansk teater och japansk kultur överlag.

## **Innehållsförteckning**

<b>Inledning.....</b>	<b>s. 4</b>
<b>Bakgrund.....</b>	<b>s. 6</b>
<b>Analys.....</b>	<b>s. 11</b>
<b>Diskussion.....</b>	<b>s. 27</b>
<b>Slutnoter.....</b>	<b>s. 31</b>
<b>Källförteckning .....</b>	<b>s. 32</b>

## Inledning

Japansk skräckfilm har sedan slutet av 1990-talet varit mycket framgångsrik. Framgångarna kan förmodligen åtminstone delvis förklaras av att japansk berättarstil enligt min uppfattning, är särdeles lämplig och effektiv i skräckfilm. Hur japansk berättartradition påverkar japansk skräckfilm är syftet med mitt arbete.

Den västerländska filmen och då i synnerhet den film som produceras i Hollywood är väl de flesta av oss något så när förtrogna med och knappast någon har väl undgått att lägga märke till den stora flod av asiatisk film som nu väller in till USA och Europa.

Förgrundsgestalt när det gäller östasiatisk film kom att bli Ang Lee som i början av millenniet Oscarsbelönades för sin film *Crouching Tiger, Hidden Dragon (Wo hu cang long)*. Denna film fick västvärlden att vakna inför asiatisk kvalitetsfilm. Det hade ju tidigare varit uppståndelse kring ex. regissören Akira Kurosawas mästerverk, men dessa omfamnades knappast i de breda leden eftersom de understundom uppfattades alltför exotiska och stundom svärgenomträngliga för en västerlänning.

När det gäller skräckfilmsgenren så börjar japansk, koreansk och thailändsk film att alltmer hävda sig internationellt. Den japanska filmen *Ringu* - den första filmen jag kommer att anmäla - från 1998 med sin lågmäldhet och blandning av "urban legends" och traditionell japansk folksaga kom att bli banbrytande och ledde till en våg av efterföljare där den ävenledes japanska filmen *Ju-on* var en av de mest framträdande.

Japansk film präglas av en känsla för komposition av statiska element och den för japansk kultur så utmärkande minimalismen. Den västerländska filmen kan te sig mer redovisande och mer tydligt berättad än den japanska.

Dispositionen är enligt följande: Inledning, bakgrund, analys, diskussion, slutnotor och källförteckning. När det gäller källor är dessa huvudsakligen brukade inom bakgrundsavsnittet och mindre inom analysavsnittet. Filmernas handling tillägnas en mindre roll. Däremot ägnas japansk kulturtradition i bakgrundsavsnittet en större roll då denna kan ha betydelse för skapandet av det filmiska uttrycket. När det gäller avgränsningar så har jag huvudsakligen analyserat några filmer med japansk härkomst som tillhör de mest kända.

När det gäller forskning i bemärkelse litteratur om J-horror är den relativt mager på boksidan. Jag har läst McRoys *Japanese Horror Cinema* (2005) som beskriver utvecklingen av J-horror sista halvsekllet och *The Midnight Eye Guide to New Japanese Cinema* (2005) där Ring-filmerna tas upp. Annars är utbudet på nätet betydligt större och där har "Chris' Guide to Understanding Japanese Horror" varit en god hjälp samt en mängd övriga sajter. För att sätta sig in i japansk kultur i allmänhet, vilket rekommenderas för att öka förståelsen för J-

horror, så har Smiths bok *Japan - A Reinterpretation* (1997) varit nyttig liksom Statlers bok *All-Japan: the Catalogue of Everything Japanese* (1984). Svensk litteratur i bokform i ämnet japansk skräckfilm lyser med sin frånvaro.

## Bakgrund

Den japanska filmens särdrag har rötter i uråldrig japansk kultur och japaner har sedan mötet med västvärlden 1543 betraktats av västerlänningarna som en slags motsats till dem själva.<sup>1</sup> Man har fått intryck av att japanerna närmast ansträngde sig för att vara annorlunda. Å ena sidan uppvisade de barbariska drag och å andra sidan de mest förfinade och kultiverade egenskaper. Under 1500-talet blekte de europeiska kvinnorna sina tänder medan de japanska kvinnorna svärtade dem. Japaner skriver från höger till vänster och nedåt medan västerlänningen skriver från vänster till höger och tvärs över.<sup>2</sup>

De två förhärskande religionerna i Japan är Buddhism och Shintoism. Japaner är inte dogmatiska i sin religiösa utövning. De känner sig fria att vid olika tillfällen låna ur bägge religionerna och man har inställningen att människan inte har kunskap om allt som försiggår i universum.<sup>3</sup> Sedan urminnes tider så har japanerna trott att förfädernas andar vakar över de levande. De känner instinktivt att det finns en osynlig värld runt omkring oss. Detta sammanhänger med tankar hämtade från Shintoismen. Det är inte tro på en gud utan massor av gudar som finns runt omkring oss. I Japan behövs till skillnad från i västvärlden inga bevis för att hävda spöken och andeväsens existens. Hela den japanska kulturen är så genomsyrad av spök- och andeberättelser att det råder en allmän uppfattning att andeväsen finns överallt. Det gör också att man har en klarare föreställning om livet efter döden. Japanska filmer visar hur andar och spöken dyker upp i folks vanliga liv - när man åker hiss, i badet eller var nu man kan vara. Man kan aldrig komma undan dem...

Andar, spöken och monster delas i Japan in i å ena sidan bisarra djurliknande varelser och å andra sidan in i mer fasansväckande spöken och andar som ofta har ytterligare skräckinjagande uppdrag att uppfylla på andra sidan graven. Dessa varelser är uppfyllda av känslor som är så starka att själva känslkraften sträcker sig bortom döden.<sup>3</sup> Vi har exempel på detta i filmen *Ringu*. Det moderna samhället erbjuder inget skydd mot andar och spöken och det är inte ovanligt att det i själva verket är den moderna teknologin som bebos av andar och spöken.<sup>3</sup> I *Ringu* är ett videoband det föremål som bebos av andekrafter. Den moderna teknologin utnyttjas ofta av onda krafter i japansk skräckfilm. I den amerikanska skräckfilmen som ofta är fylld av action jagar monster sina offer och dödar under stor blodspillan. Den japanska skräckfilmen bygger upp spänningen mer på stämningslägen och de slutar sällan med förgörande av monstret utan monstret lever vidare och skapar därigenom än större oro och spänning.<sup>3</sup> De till synes övernaturliga krafterna i skräckfilm försöker man i amerikansk film i möjligaste mån finna förklaringar till – medan man i de japanska filmerna istället hänvisar till fantasin och det outtalade. Ofta ställs det mer frågor än man får svar på i den

japanska filmen. Mycket lämnas således oförklarad och man får en drömliknande känsla där man känner att man inte har full kontroll vilket förstärker skräckkänslan.<sup>3</sup>

Den kristna verklighetsläran bygger på att dela upp världen i gott och ont. Den förhärskande verklighetsuppfattningen i Japan är att det finns en acceptans för att världen inte är strikt ond eller god och att spöken och andar kan ha lite av bägge, d v s vara både onda och goda och att mycket därigenom kan lämnas till fantasin. I amerikansk skräckfilm så handlar det ofta om att stiga in i det okända, medan i J-horror så besöker det okända det kända, dvs. man drabbas av det okända utan att söka upp detta.<sup>3</sup>

Japansk skräckfilm går tillbaka ända till 20-talet men levde en undanskymd roll fram till 50- och 60-talet då japansk skräckfilm fick en något mer framträdande roll och den var ofta utpräglad folkloristisk. Det verkliga internationella genombrottet för japansk skräckfilm kom i slutet av 90-talet. Den uppmärksammades inte minst på grund av att den visade på den tid vi lever i och att vi trots all teknik och kunskap ändå inte är skyddade från det övernaturliga. Att det oftast är kvinnor som är andeväsen kan tolkas som att det japanska samhället känner skuld till kvinnorna som varit undertryckta sedan urminnes tider. I japansk litteratur och dramatik förekommer ”Onryon” - ”Det kännande spöket” och denna varelse har i den samtida japanska skräckfilmen fått en renässans.<sup>4</sup> Spöket är för japanen närvarande i vardagen och inte bara något man läser om eller ser på film.

Japansk skräckfilm har också rötter i japansk 1400-talsteater-NOH-teatern som kretsar runt två aktörer - Shite och Waki. Shite är nästan alltid maskerad och spelas ofta av kvinnor, djur eller demoner. Waki spelas av vardagliga män - präster, krigare eller bönder. Wakis funktion är att få Shite att börja dansa. Relationen mellan vardagliga män och demoner - ofta i form av kvinnor - är en uråldrig tradition som anammats i modern japansk film. Kabukiteatern från 1600-talet förstärker det övernaturliga med en slags grymhetens estetik, innefattande mord, självmord, självstympning och tortyr på ett sådant sätt att det övernaturliga ger ett sken av verklighet. Den traditionella japanska teatern bygger på musik, dans och agerande. I det gamla Kabukiteaterdramat finns det särskilda stilistiska drag som t ex ”Mie” där en skådespelare antar en dramatisk pose och håller den - ”fryser” den.<sup>5</sup>



Kronprins Akihitos fru Michiko skrev 1985 dikten "Åskan":

Jag minns dessa dagar  
I min tidiga barndom  
När, på landsbygden  
Jag kunde räkna stunderna mellan  
Blixten och åskknallen<sup>6</sup>

Vad betyder tomhet och mellanrum för japanen?

Japans kejserliga palats i Tokyo "Fukiage"-palatset är uppbyggd runt en tom plats, och resten av den moderna staden Tokyo cirkulerar runt denna tomma plats som vore det ett tomt nav på ett hjul.<sup>7</sup> I skriften *Empire of Signs* beskriver filosofen Roland Barthes "Fukiage"-palatset som en "utsökt paradox":

It does possess a centre. But this centre is empty.(...)Daily in their rapid, energetic, bullet-like trajectories; the taxis avoid this circle, whose low crest, the visible form of invisibility, hides the "sacred nothing". One of the two most powerful cities of modernity is thereby built around an opaque ring of walls, streams, roofs, and trees whose own centre is no more than an evaporated notion, subsisting here, not in order to irradiate power, but to give the entire urban movement the support of its central emptiness, forcing the traffic to make a perpetual detour. In this manner, we are told; the system of the imaginary is spread circularly, by detours and returns the length of an empty subject.<sup>7</sup>

Paradoxen som Barthes fann i det moderna Tokyo var det tomma centret eller "the sacred nothing" som allting snurrar runt som ett slags "stormens öga". Detta tomma centrum har funnits sedan 800-talet.

Den japanske kompositören Toshiro Mayozumi tillkännagav när Kejsar Hirohito var död 1989: "Kejsaren har ingen kraft men han är källan till all kraft.(...)Det finns ingen tron i "Fukiage"-palatset och det är som om kejsardömet är ett tomt käril som vad som helst kan placeras i och därigenom bli betydelsefullt."<sup>8</sup>

Diktsamlingen "Manyoshu" eller "Samlingen av otaliga löv" från början av 1700-talet är den första japanska diktsamlingen och den anses vara Japans litterärt mest betydande verk. I detta verk anses själva essensen av japans kultur och tänkande överhuvudtaget finnas. Det kanske mest framträdande draget är "Mono no aware" eller "Känslan av tingens sorgsenhet". Detta är en känsla av yttersta sorgsenhet framkallad av det mest oansenliga av ting. "Mono no aware" är lugn, stillhet och meditation över den universella saknaden och sorgen. Den bygger på japanernas medvetenhet över tingen i universum. Det japanska kynnet präglas av en speciell förkärlek för tingen i världen och deras skönhet och mening. "Mono no aware" står för en djup känslighet för existensen i allmänhet. Regissören Ozu Yasurijos filmer använder sig ofta av "Mono no aware", där han ofta presenterar känsla genom ting istället för skådespelarnas ansikten. Det mest kända av "Mono no aware" är körsbärsblomningen i Japan som alla japaner helgar. Det är väl inte så mycket själva körsbärsblommorna i sig som skulle vara särdeles vackra utan mer den känsla som uppstår efter den snabbt övergående blomningstiden - när skönheten går förlorad och den känsla av kontemplation som då framkallas. Känslan bygger på att människan är en emotionell varelse som reagerar känslomässigt på sin omgivning.<sup>9</sup>

När det gäller J-horror har den nu som ovan nämnts anammats av västerlänningar och ökat intresset för skräckfilm generellt och ökat filmernas status.

Japansk film har innan slutet av 90-talet många gånger varit svårsmält för västerlänningen. Japansk folklore och till synes obegriplig tradition genomsyrade filmerna, vilka dessutom uppfattades som alltför långsamma och med en västerlänningens ögon ovig berättarstil.<sup>10</sup> Dessutom uppfattades den för allvarlig, reflexiv och överhuvudtaget ogenomtränglig. Med *Crouching Tiger, Hidden Dragon* och *Ringu* kom genombrottet i väst och man upptäckte ett filmspråk där händelsernas centrum inte bara utspelades i förgrunden.

*Ringu* (1998) regisserades av Hideo Nakata och bygger på en roman av Kaji Suzuki. I den japanska originalversionen är en nyhetsreporter Asakawa huvudperson och hon utreder en serie av mystiska dödsfall som har samband med beskådande av ett videoband. Den person som ser denna videoinspelning dör en vecka efter beskådandet. Enda sättet att undkomma dödsdomen är att göra en kopia av bandet och visa den för någon annan som i sin tur tvingas göra samma sak. Reporter Asakawa tittar på videon och blir sedan övertygad om att det är allvar. Hon söker förtvivlat efter bakgrunden till vad som visas på bandet och finner en flicka, vid namn Sadako, med övernaturliga krafter och som mördades av sin far och slängdes i en brunn för en längre tid sedan. I slutet av filmen klättrar Sadako ut ur brunnen och tränger ut genom TV-skärmen och dödar den tittare som Asakawa vidareförmedlade videon till.<sup>11</sup>

*Ju-on* av Takashi Shimizu släpptes först som TV-film innan den kom som fullängdsfilm 2003. Handlingen utspelas i ett hus i Tokyo där en förbannelse vilar. Upprinnelsen till förbannelsen var ett fruktansvärt dåd för många år sedan då en familjefar mördade sin hustru och lille son. Förbannelsen träder i kraft när någon besöker eller bebor huset och leder till en gruvlig död. Filmen inleds med att visa mordet som ligger bakom förbannelsen. Därefter följer sex ickelinjära berättelser om sex personer som har både med varandra att göra och som alla råkar ur för förbannelsen.<sup>12</sup>

Liksom *Ju-on* och remaken *The Grudge* är regisserad av samme regissör, Shimizu, har också uppföljarna till Ringfilmerna – japanska *Ringu 2* och amerikanska *The Ring 2*, regisserats av samme regissör Hideo Nakata. I den japanska originalversionen *Ju-on* finns ingen tydlig huvudperson till skillnad mot den amerikanska. Shimizu använder sig av ickelinjärt berättande där monstren och spöken inte är monster och spöken i gängse bemärkelse utan är både eteriska och kroppsliga spöken.<sup>13</sup>

## Analys

Inledningsscenen i japanska filmen *Ringu* delar många likheter med den amerikanska remaken. Man använder etablerande tagningar för att sedan orientera sig efter karaktärens blick, och man använder S/RS ("shot / reverse shot") och "cut-on-movement" för att binda tagningarna. I båda scenerna markeras en förändring i ploten genom att man byter vinkel.

I japanska *Ringu*-scenen ser vi karaktären gå in i köket för att hämta något att dricka. Detta visas med en neutral MS (medium shot). Då hon sedan öppnar kylskåpet görs ett inklipp till tight CU (close up) som visar hennes huvud dolt bakom kylskåpsdörren. Denna tagning innehåller ingen direkt info, och man har ju inte bytt till annan vinkel för att tydliggöra vad som sker. Man klipper heller inte i rörelsen vilket också bidrar till att klippet känns omotiverat eller konstigt. Detta är en tagning som misstänks betona något annat. Detta sätt att använda klippningen bidrar till spänningsuppbyggnaden, och används ofta precis innan klimax. Snart hörs ett ljud, som senare visar sig vara TVn som är på, och hon tittar upp. Tidigare i sekvensen har åskådaren varit på behörigt avstånd genom MS och LS (long shot) utanför "circle of action", mer som bevitnare än deltagare. Här visas alltså hennes ansikte i CU där ögonlinjen ligger nära kameran. Det blir ett direktare tilltal, vilket ofta kan användas när något viktigt eller känsloladdat sker. Mycket av spänningsuppbyggnaden, görs genom att använda tagningar som känns konstiga eller omotiverade, exempelvis genom att klippa till ovanliga vinklar och bildsnitt. När karaktären identifierat ljudet av TVn går hon tillbaka till köket. Här går man igen närmare karaktären med kameran, från MS till CS (Close Shot) i profil. Ett utrymme lämnas bakom henne i bilden – en bildkomposition som brukar "ge plats" för något. Tagningen är 12 sekunder lång, och under tiden står hon stilla och är förmodligen alltför rädd att vända sig om. Tagningen blir misstänksamt genom att inget händer, varken visuellt eller ljudmässigt förrän i tagningens sista 5 sekunder. Då hörs ett rasande ljud, och spänning byggs upp av åskådarens förväntningar att få se vad som låter. Man väntar med att klippa, och när väl klippet kommer visas inte ljudkällan utan istället en tight CU på karaktärens nacke, och är förmodligen från monstrets perspektiv. Hon vänder sig hastigt om, stirrar rätt in i kameran och bilden fryses och scenen är över.

Spänningen byggs således upp på flera sätt. Man låter oidentifierade offscreen-ljud bygga upp spänningen och markerar dessa med ovanliga kameravinklar där den sista tagningen är den klaustrofobiskt mest påträngande, med scenens tajtaste närbild och där ögonlinjen är direkt riktad mot kameran. I scenen visas inga bilder på monstret, utan spänningen byggs på frågan när och hur man kommer att visa bilden på monstret. Att på detta

sätt ställa frågor om offscreen och sedan vänta med att svara på dem är typiskt för skräckgenren, gällande både japanska som amerikanska filmer.

Men scenen uppvisar också några skillnader i jämförelse med den amerikanska remaken *The Ring*:s inledningsscen och klimax. På samma sätt som i den japanska scenen, då dramatikern intensifieras, använder man generellt närmare tagningar, ögonlinjen placeras närmare kameran, närljud av karaktären används och åskådaren tilltalas därigenom på ett direktare sätt. Då TVn i den amerikanska *The Ring* sätts igång av sig själv, markerar man hennes förändrade känslotillstånd genom att klippa från en MCS (medium close shot) i profil till tight CU över 180graderslinjen för hennes reaktion. Hon vänder sig sedan rätt mot kameran. Detta kraftiga medel att betona scenens förändrade stämning fungerar ofta på samma sätt i den japanska filmen.

Men generellt använder sig amerikanerna av större bildsnitt, kortare ASL (Average Shot Length), och fler tagningar visas ur olika "setups" och vinklar. Det används också en mer fragmentiserad rumsbeskrivning, mycket beroende på att man ofta förtydligar genom närbilder, samt en rörligare kamera. Ofta gör kameran inåkningsrörelser mot karaktärerna för att beskriva känslöändringar och få mer fart och tempo i sekvenserna.

I den amerikanska remakens inledning, initieras första dialogen med två tagningar bundna till varandra med en långsam inåkning. Då ena karaktären nämner bandet zoomar man in henne från en OTS -tagning (over the shoulder) med en långsam inåkning till tight CS. Också ljudet används för att förtydliga, exempelvis då telefonen ringer. I den japanska versionen ser vi karaktären oroligt slänga en blick på klockan, vilken klipps in i närbild. I *The Ring* förstärker man skeendet genom en snabb inåkning mot klockan, ihop med ljudeffekter som både betonar inåkningsrörelsen och klockans tickande. Då ena tjejen berättar om sin egen upplevelse av videobandet placeras en illavarslande ljudslinga som, förutom närbilden, lägger kraft bakom orden. Samtidigt används samma ljudslinga för att "lura" åskådaren att hon kvävs. Musiken slutar inte förrän momentet innan hon skrattar. I *Ringu*:s inledningsscen används musikliknande ljud endast till att förstärka de två klimaxtagningarna. I övrigt är scenen märkbart tyst, vilket den verkar ha gemensamt med flera andra japanska filmer.

Skillnader går också att utläsa i filmerna *Ringu* och *The Ring*:s slutscener, där monstret går ut ur TVn och infriar förbannelsen. Detta är filmernas absoluta klimaxscen, och hanteras i relativt korta tagningar – även i den japanska filmen (även om ASL är dubbelt så lång som i den amerikanska). Händelseförloppet är i det närmaste lika; han upptäcker att TVn är på, hon ringer för att varna honom, monstret går ut ur TVn och han dör.

I japanska *Ringu* växlas tagningar på Sadako (antagonisten), som klättrar ut på golvet och närmar sig rakt mot kameran, med tajta RS (reaction shot) av karaktären från sidan. Åskådaren tilltalas på så sätt direkt av monstret.

I den amerikanska scenen blir det tydligt att man har betoning på action och högt tempo, vilket visas på flera sätt. Man använder mer fragmentiserade tagningar, genom både fler vinklar och fler närbilder på detaljer av monstret. Genom användandet av så korta och fragmentariska tagningar, ges ett flertal OTS-tagningar och utklipp till mastern (master shot) för att klargöra spatiala samband. Dessutom undviker man att scenen upplevs som alltför ”klippig” genom kameraåkning, och binder tagningarna genom cut-on-movement. I scenen parallellklippas också Rachel in två gånger; den första i vilken hon försöker ringa honom, och den andra i en sekvens där hon kryssar våldsamt mellan trafikerande bilar på väg att rädda honom. Genom att parallellklippa höjs tempot och man inkluderar alla huvudpersoner inför klimax, där Rachel får visa en annan handlingskraft än Asakawa i den japanska versionen. Inslaget förbereder också för att förlänga scenen till att innefatta Rachels desperata försök att rädda honom trots att det är för sent. Kameraåkningarna binder dessa rumsligt skilda händelser och man kan snabbt ”återgå” till scenen.

I *Ringu*:s slutscen visas aldrig Asakawa försöka få tag i karaktären utan hon (Asakawa) visas endast efter scenens slut. Till skillnad från den amerikanska versionen, hanteras sekvensen endast med bilder på antingen honom eller Sadako - utan OTS-tagningar eller panoreringar. Tagningarna där Sadako långsamt rör sig närmare den relativt stillastående kameran, varvade med hans RS ger följaktligen också lite information om det rumsliga förhållandet mellan de båda. Genom detta bidrar man till det lilla ”scenrummet”, bestående av mestadels tagningar av agerande (Sadako) och reagerande (RS på karaktären). Med denna uppbyggnad, placeras monstret omväxlande offscreen, och genom klippningen skapas förväntan och spänning var, när och hur monstret skall visas igen. Förutom spänningsmusiken, finns få element som binder ihop dessa två typer av tagningar, vilket också utnyttjas mot slutet av scenen. Man antyder att Sadako hinner upp sitt offer genom att hon nu befinner sig i den absoluta förgrunden och nästan hotar att också gå igenom åskådarens TV-skärm. Karaktären klipps in där han ramlar ihop på golvet och panikartat försöker krypa iväg. Detta visas i tre av varandra följande och förhållandevis tajta tagningar från olika vinklar. Samtidigt är det också en av de få gånger som man låter rörelserna övergå i flertalet tagningar, vilket förmodligen tjänar som ett sätt att binda tagningarna till samma subjekt i kontrast till den övriga scenens kontrasterande mellan statisk kamera i FS (full shot)/MS och tajta närmare tagningar (som gör ”reframes” utefter karaktärens små och hastiga rörelser). Denna sekvens

på tre tagningar utgör tillsammans hela 10 sekunder, vilket ökar offscreen-spänningen. Det slutar med att han ligger på rygg på golvet och skräckslaget tittar upp. Sedan klipps det till en bild på Sadako visad i LS, där hon står stilla i en statisk komposition i bildens mellgrund. Detta är oväntat då man som tidigare nämnts antytt att hon skulle ha hunnit ifatt sitt offer och trängt in honom i ett hörn. Istället visas hon alltså på avstånd, varpå man gör två inklipp; först till MS och sedan till en ECU (extreme close up) på hennes öga. Denna sista tagning är filmens absoluta klimax och förstärks med ett dissonant stråkljud. Två av de tre tagningarna skapar en förväntan till följande tagning genom att vara relativt långa, vilket visar en skillnad mellan den japanska och amerikanska filmscenen. För att förklara detta använder jag två begrepp.

Det första är ”shot-flöde” vilket Steven D. Katz definierar som ”den kinetiska energin som finns i en serie tagningar, som väcker bilder av en flock som är lugn, turbulent, virvlande eller till och med går mot sig själv”<sup>14</sup>.

Det andra är något David Bordwell kallar ”pause/burst/pause”-mönstret, vilket är ett rytmiskt mönster han anser förekomma i Hong Kong –filmer, och förklaras som följande:

Very often the performers’ movements aren’t continuous. First there is a rapid thrust and parry, or a string of blows, or the whirl of a sword or spear. There follows a slight pause, often at the moment a blow is blocked, and the fighters are immobile, perhaps only for a fraction of a second. Then comes another burst of activity. The result onscreen is an overall flow that harbours a percussive rhythm. The short pauses articulate stages of action, giving them staccato efficiency. The static instants also make the movements seem more rapid by contrast. And each section of the pause/burst/pause pattern can be adjusted to different rates of movement.<sup>15</sup>

Han förklarar att även efterkrigstidens japanska actionfilmer uppvisar detta mönster, men att man där till skillnad från Hong Kong –filmerna minimerar ”burst of movement” och dröjer sig kvar i moment av statiskhet. Den typiska japanska actionscenen består mest av uppbyggnad och eftermäle.<sup>16</sup>

I den amerikanska *The Ring*, motsvaras de tre ovannämnda tagningarna på Sadako, av fyra tagningar på Samara. Också i den amerikanska sekvensen visar sista tagningen ”ögat” i ECU. Sekvensen är kortare (4 sekunder mot den japanska filmens 7 sekunder), och inleds

med en inåkning mot Samaras ansikte (dolt bakom det svarta håret) varefter hon lyfter på huvudet och visar ansiktet där tre bildrutesnabba inklipp leder till tagningen på ögat. Dessa tagningar är så korta att sekvensen, tillsammans med inåknningen och den efterföljande snabba inåknningen mot honom ger ett relativt ihållande och jämnt accelererande flöde. Här finns inte, som i den japanska sekvensen, ett p/b/p-mönster av mer eller mindre statiskhet kontra små intensiva rörelser. Detta resonemang verkar också kunna föras på scenerna som helheter. Som nämnt ovan, växlar man i *Ringu* mellan relativt statiska bilder som visar monstret i helbild långsamt närma sig kameran med tajta RS på karaktären som rör sig i enstaka, små snabba rörelser (vilka förstärks genom att göra reframes i nära bildsnitt). Det blir en slags stackatorytm med tyngdpunkten på pauserna mellan rörelserna. Detta visas inte minst genom scenens avslutande tagning, där en RS på karaktären visas och hans död markeras med en cymbal-ton ihop med en inverterad "freeze frame".

Slutscenen i amerikanska *The Ring* uppvisar ett annat flöde. Scenen liknar i det närmaste en actionsekvens; där kameran rör sig nästan hela tiden, och rörelserna övertas från en tagning till nästa, ofta med bibehållen "screen direction".

Sättet att göra scenen till en fartfylld "jaktscen" förtydligas om vi jämför uppföljarna – japanska *Ringu 2* och amerikanska *The Ring 2*. Dessa två filmer är faktiskt regisserade av samme Hideo Nakata, som också regisserat *Ringu* och japanska *Dark Water (Honogurai mizu no soko kara)*. I sin film *The Ring 2* har han, liksom i *Ringu 2* valt klimaxscenen i brunnen – den brunn som Sadako/Samara kastades ned i. När karaktärerna (Reiko respektive Rachel) av olika anledningar hamnar i denna brunn, dröjer det inte länge förrän också Sadako respektive Samara visar sig. Scenerna slutar med att karaktären lyckas ta sig uppför och ur brunnen och tillbaka till verkligheten.

Den japanska sekvensen, där Sadako reser sig ur det grumliga vattnet och börjar jaga karaktären Reiko fram till det att hon hinner ifatt Reiko, visas i stort sett utifrån tre vinklar. Vi har tagningen på Sadako mer eller mindre i LS från karaktärens perspektiv. Sedan är det tagningen på Reiko, där kameran är jämsides med henne för närmare bilder och RS, och så någon LS som visar rumsliga relationen mellan henne och dit hon försöker ta sig till – brunnens mynning. Dessa tre typer av tagningar klipps ihop på ett liknande sätt som i den tidigare nämnda *Ringu:s* slutsekvens. Vi har Sadako som närmar sig karaktären, och karaktären som reagerar och som för sitt liv försöker klättra uppför det rep som leder till öppningen. De flesta av sekvensens tagningar är nästintill statiska. Sadakos rörelser förminskas av avståndsbilderna, kameran är nästintill stillastående och Reikos avancerande uppför repet är allt annat än effektivt. Sadako hinner ifatt Reiko och precis som i *Ringu-*



sekvensen visas ingen tagning som tydliggör det rumsliga förhållandet mellan monstret och sitt offer. Spänning byggs också upp genom att samtidigt som Sadako närmar sig, går man in i allt närmare bildsnitt på karaktären. I den sista tagningen innan Sadako hunnit ifatt, ökar man offscreen-spänningen både rumsligt och tidsmässigt. Tagningen är nästan 12 sekunder lång och visar i tigt närbild Reiko där hon tittar nedåt och sedan uppåt. Därefter visas en överraskande tagning på Sadakos hand som kramar ihop repet samtidigt som en hög ljudeffekt används. Sekvensen igenom har Sadako visats vara nedanför karaktären (genom att vi sett henne ur fågelperspektiv), men hon har emellertid hunnit ifatt sitt offer. Vi överraskas spatialt då ingen tagning visats där detta har antytts, utan vi får det istället berättat genom karaktärens blick.

Motsvarande sekvens i amerikanska *The Ring 2* uppvisar markanta skillnader. Sekvensens ASL är hälften så lång, strax under 2 sekunder per tagning. Det används långt fler vinklar för att beskriva skeendet, där kameran nära nog är överallt. I japanska sekvensen är perspektivet nästan uteslutande hos karaktären, där Sadako visas på avstånd. I den amerikanska visar man istället tagningar från både över, bredvid och under både karaktären och monstret. Man lägger också till fragmentiserade närbilder på händer och ben, och sekvensen förtydligas rumsligt genom ett flertal 2-bilder och åkningar. Kameran rör sig nästan oavbrutet, främst genom att man följer de ganska snabbt klättrande subjekten i relativt nära tagningar. Men kameran rör sig också på "egen hand". Exempelvis gör man inåknningar mot karaktärerna och binder dem rumsligt till varandra. Kanske gör man detta för att förstärka intensiteten i karaktärernas känslotillstånd och för att ytterligare öka tempot och energin i scenen. Tagningarna tenderar att bli allt kortare till scenens klimax och miniklimax. Då Samara grabbar tag i hennes ben visas det i fyra snabba tagningar på mindre än totalt 5 sekunder, och man kan generellt säga att scenen innehåller en mängd klipp till olika vinklar och RS där ett av de främsta syftena verkar vara att helt enkelt öka tempot.

Den japanska brunnsekvensen använder sig också av kontraster mellan ljud och tystnad. Fram till tagningen innan Sadakos hand visas, har man låtit en musikslinga öka i volym allteftersom dramatiken ökat. Men för att förstärka ljudeffekten då Sadakos hand visas, låter man musiken tona ut då karaktären inser att hon inte längre har monstret nedanför henne. Man visar både tagningen på Sadakos hand och därefter ansikte i närbild där de båda klippen markeras med skarp ljudeffekt. Därefter RS på karaktären som skriker. Detta blir en reaktion på de båda tidigare tagningarna, men också sekvensen som helhet. Här förstärker man skriket genom att isolera det med kort tystnad. I den amerikanska scenen blir det någorlunda tyst endast för att betona att scenen är avslutad. Likt slutscenen i *Ringu*, skulle man även i

brunnsscenen i *Ringu 2* kunna se ett slags p/b/p-mönster. Dels genom att man kontrasterar enstaka ljudeffekter (ex. hennes skrik) med tystnad, och att man avgränsar ljuden i varsin statiska tagning.

Sättet att kontrastera tystnad med ljud finner vi än tydligare i filmer som japanska *The Locker (Shibuya kaidan)*, vilken handlar om en förbannelse kopplad till ett skåp. I en scen dödas karaktären Ryohei av monstret i skåpet, samtidigt som hans kompis bevittnar detta. Efter det att Ryohei dödats lämnas hon kvar med monstret. Sekvensen har liknande uppbyggnad som *Ringu*-sekvensen. Man mellanklipper tagningar på henne, och tagningar på monstret som kommer allt närmare. Scenen utmärker sig av att väldigt få setups används och av längden på tagningarna, vilka har en ASL på över 10 sekunder. Ljudmässigt består sekvensen, fram till det att hon omfamnar monstret (i en oväntad vändning), endast av monstrets rörelser vilka markeras genom korta effektljud och hennes repliker och andning. Genom att växla långa partier med tystnad och få rörelser, med kortare ögonblick av skarpt ljud och rörelse (bensprattel, tagningar på monstret, ljud då hon faller på knä) liknar detta det p/b/p-mönster som tidigare nämnts. Aktörerna är som förstelnade och får små utbrott i rörelse. Intressant är den cutaway på månen som visas efter det att Ryohei dödats. I denna cutaway hörs ljudet av hennes skrik och tagningen sänker tempot och markerar en ny fas i scenen. På ett likartat sätt som i *Ringu 2*-brunnscenen isolerar man skriket i en tagning och låter det vara tyst före och efter. I sekvensen ser man också något som ter sig gemensamt för flera japanska skräckscener och handlar om tagningens längd. Efter det att Ryohei dödats visas en tagning på henne, vänd med ryggen mot kameran, blickandes mot det öppnade skåpet i bildens bakgrund. Snart vänder hon sig om varpå en tagning på monstret visas markerad med en skarp ljudeffekt. Flera saker är noterbart med denna tagning. För det första används icke-frontalitet efter en cutaway, när man annars kan förenkla rumsbeskrivningen genom att binda en cutaway med en frontal närbild. Man får heller inte någon förklaring (ex offscreenljud eller att något antyds i bild) varför hon vänder sig om efter så pass lång tid. Och när hon väl har vänt sig om och verkar se något offscreen, väntar man relativt länge (1-2 sekunder) innan man klipper in monstret. I filmen *Ringu* finns också exempel på att man väntar med att göra eyecut. Efter att Nakagawa (protagonisten) låtit fotografera hennes ansikte och därefter blivit överrättat fotografiet väntar man nästan 6 sekunder (!), från det att hon själv sett fotot, till att visa åskådaren vad hon ser. Också här råder tystnad innan man visar fotografiet, som visar hennes ansikte deformerat, ihop med kraftig ljudeffekt.

Josef Blazenin skriver angående tagningars längd att handlingen måste hinna avslutas innan man klipper. En viktig aspekt är hur begriplig tagningen är, vilket bestäms av

sammanhanget mellan föregående och kommande tagningar. Längden på tagningen måste också beaktas utifrån filmen etablerade tempo. Om man hållit ett lågt tempo, är åskådaren inte förberedd att hinna läsa en alltför snabb tagning och det riskeras att bli ett ”orytmiskt hack”. Man skall hinna leva sig in i händelseförloppet. Är tagningen för kort tar åskådaren den till sig på ett ytligt sätt. Tagningen kan också vara för lång, vilket kan få åskådaren att börja leta efter för filmens handling oväsentliga detaljer. Han menar att längden på tagningarna ofta bestämmer själva meningen i händelsen.<sup>17</sup>

Man ökar spänningen genom att göra åskådaren osäker på när man skall klippa, genom att åskådaren inte ges ny visuell eller ljudmässig info, vilket kan skapa en förväntan eller ”misstänksamhet” mot det som berättas.

Finalscenen i japanska *One Missed Call* uppvisar ett liknande p/b/p-mönster, med betoning på tystnad och få korta intensiva rörelser och/eller ljud. Filmen handlar om en förbannelse som kretsar kring mobiltelefoner. När tiden håller på att ta slut för Yumi, filmens huvudkaraktär, ringer det på hennes dörr. Hon går tveksamt fram till dörren och tittar i dörrhålet. Utanför står en död flicka och här sänker man spänningsmusiken drastiskt till tystnad. Plötsligt kastar monstret ett spettliknande föremål genom dörrens nyckelhål som Yumi med nöd och näppe hinner undvika. Detta visas i två snabba statiska tagningar. Först närbild på Yumi vid dörren, och sedan då hon kastar sig bakåt mot väggen. Hon stannar upp i en pose där både hon och ”spettet” för ett ögonblick är helt stilla. Fortfarande i samma tagning ger hon ifrån sig en flämtning synkront med att spettet dras tillbaka, varpå hon lämnar bilden screen right. Kameran följer inte med hennes rörelse, utan hålls istället kvar i samma setup en stund efter det att hon lämnat det. Därefter visas en tagning som återkommer i flera japanska filmer (exempelvis *Ju-on*). Det är en FS där hon springer ifrån vänstra sidan i bakgrunden fram till förgrundens högra sida. Genom detta låter man hennes rörelse vara mestadels i bildens djupled vilket endast kräver mindre reframing. Hon stannar upp precis framför kameran vilket betonas med ljudet då hon tar emot sig mot en möbel. Fortfarande i samma tagning låter man nu kameran panorera lite långsamt mot höger och vi ser att flickan sitter i hennes vardagsrumssoffa i bakgrunden. Samtidigt vänder Yumi huvudet och ser detta och ger ifrån sig en ny flämtning. Därefter klipp till en närmare tagning i sned vinkel på monstret. Först därefter visas en tagning på Yumi igen, där hon i CU med uppspärrade ögon får fram orden ”varför?”, då hon ju trodde att förbannelsen var bruten. Denna tagning är alltså inte en RS där hon initialt reagerar på att flickan plötsligt är i hennes soffa. Denna reaktion skedde ju tidigare med huvudet frånvänt åskådarens synfält, och det verkar som om man i det japanska berättandet inte är lika bunden som amerikanerna att tydliggöra karaktärens reaktioner frontalt.

Klipp tillbaka till flickan som nu reser sig och långsamt går fram mot kameran, hotfullt nynnande med en entonig stämma. Reverse shot visar Yumi sittande på golvet där hon långsamt i små rörelser kryper baklänges. I samma tagning, tonas musiken plötsligt ner i samma ögonblick som hon drar efter andan – och skriker. Sekvensen avslutas. Skriket betonas av tystnaden, på liknande sätt som i sekvensens början (vid dörren) och i flera av de andra exemplen, och blir som i brunnscenen, ett peak-moment där en slags kraft frigörs ur den långa spänningsuppbyggnaden, karaktärens nedtonade reaktioner och scenens lågmälda tempo.

I *One Missed Call* finns också en scen, som inte bara är ett tydligt exempel på hur man i japanska scener ofta betonar eftermäle genom att ”pausa” i statiska kompositioner – utan man gör det också på gränsen till ironi.

Då Yumi är med kompisen Kenji, får hon veta att han kommer att drabbas av förbannelsen – och att det kommer att ske inom två minuter. I scenen tvingas hon bevittna hans våldsamma möte med sitt öde, där han dras ner i ett hisschakt. Denna dramatiska händelse visas endast genom två tagningar med statisk kamera. I det ena visas ”något” långsamt grabba tag i hans ena ben. Därefter RS på honom i tight CS varpå han kastas ur bild. Kameran dröjer sig sedan kvar ytterligare 1,5 sekunder där vi hör skriket av honom eka i hisschaktet. På detta sätt ”minimerar” man action genom att endast visualisera ett fragment av händelsen, där den statiska kameran trots den relativt tajta kompositionen nästan ovilligt tar del av det dramatiska skeendet. Yumi, som bevittnat detta, klipps nu in i helbild där hon i förgrunden står vänd mot det öppna hisschaktet i bakgrunden. Likt flera av de andra japanska sekvenserna ser vi inte hennes ansikte, men här går man ett steg längre. Hennes ansikte visas nämligen inte överhuvudtaget mer i scenen. Istället visas hennes ”reaktion” på andra sätt. Denna statiska och nästan 20 sekunder långa helbild inleds med att hon står helt stilla. Efter att Kenjis skrik ebbat ut stängs hissdörrarna till det öppna schaktet. Sekunderna senare faller Yumi på knä. Tagningen stannar återigen upp i en statisk komposition i några sekunder varefter hissdörrarna öppnas igen med en distinkt ”pling”-ton. Vi ser nu att hisschaktet inte längre tomt, utan istället står ett gäng ungdomar i hisskabinen och småpratar. De får syn på Yumi i förgrunden som fortfarande sitter helt still på knä, och stannar upp. ”Vad är det?” frågar en av dem och tagningen avslutas.

Istället för att här visa ett enskilt frontalt RS på henne, ägnar man således nästan 20 sekunder åt att berätta vad hon känner genom ett rytmiskt spel mellan bildens förgrund och bakgrund. Ett p/b/p-mönster där statiska kompositioner kontrasteras med små korta rörelser och markerade ljud (exempelvis hissdörren som öppnas och stängs, Yumi som faller på knä,

repliken). Tagningen visar också på att man inte alltid ”berättar genom klippningen”, olikt många av de amerikanska filmsekvensernas strukturer.

I exempelvis inledningsscenen i *Ringu* används långa statiska tagningar, kvardröjande 2-bilder, LS och med subjekten placerade i mellangrunden. Dessa berättargrepp beskrivs av Bordwell vara något man sällan ser användas i dagens Hollywood filmer.<sup>18</sup> Han menar att scenerna istället består av inledande etablerande tagningar med efterföljande OTS-tagningar och ”singles”.<sup>19</sup> Och visst är det många gånger så de amerikanska filmerna berättas, där det verkar som att man använder sig av en annan tydlighet än i de japanska filmerna.

Karaktärernas känslotillstånd beskrivs ofta genom inklipp, gärna till CS/CU eller också genom kameraåkning. Man förtydligar ofta föremål och objekt med närbilder, och frontalitet hålls striktare. Ofta klipper man till en annan vinkel eller setup för att betona eller förtydliga en replik eller reaktion. Likt det Bordwell skriver om de nyare amerikanska filmerna, klipper man också mitt i en replik där de inte sällan överflödiga RS bidrar till scenernas högre tempo.

Filmerna *Ringu* och *The Ring* har båda en scen där karaktären upptäcker att hennes son ser videon med förbannelsen. I båda filmerna springer hon fram och håller om pojken, tar ut videobandet och frågar förtvivlat varför pojken tittar på det. Men detta berättas på olika sätt. I den japanska scenen visas en enda FS där kameran panorerer med i hennes rörelse, först till pojken, sedan fram till TVn och sedan tillbaka till pojken. I den amerikanska scenen används istället 5 tagningar; Rachel skriker i CS då hon ser vad pojken (Aidan) gör; närmare CS på Aidan där Rachel springer fram och håller för hans ögon; därefter utklipp till FS/MS där vi ser dem båda och att Rachel stormar vidare mot TVn; en ny vinkel klipps in så att TVn inkluderas varefter hon drar ut bandet och kastar iväg det; en snabb åkning klargör att bandet hamnar under soffan. Till skillnad från sekvensen i *Ringu* tydliggör man således i enskilda tagningar – att det är Aidan som sitter där och tittar på bandet, hans paralyserade ansiktsuttryck, hennes reaktion och att bandet kastas under soffan. Ett utklipp används för att förbereda efterföljande tagning genom att visa att hon reser på sig och är på väg mot TVn. Där man i den japanska scenen väljer att panorera för att avgränsa relevanta delar av rummet, klipper man i den amerikanska.

I japanska filmen *Ju-on* och den amerikanska remaken *The Grudge* kan man se en liknande skillnad. I *Ju-on* då karaktären just har sett monstret på toaletten, visas en statisk 15 sekunders FS där hon sitter hos vakten. Hon sitter med ryggen mot kameran och vakten i bakgrunden frågar om vilken toalett det var på och säger sedan att han skall gå och se efter. Han stoppar på sig en ficklampa och går ur bild i förgrunden. Hon följer honom med blicken

och detta är den enda gången vi ser hennes ansikte. Annars sitter hon still och frånvärd kameran. I tagningen är det vakten som rör sig och vars ansikte vi ser.

I den amerikanska remaken *The Grudge*, också denna regisserad av Takashi Shimizu, finns en liknande scen. I denna har hon just sett monstret, här i trapphuset istället för på toaletten, och springer iväg längs korridoren. I den japanska versionen visas ovannämnda tagning efter det att hon har sagt vad som skett till vakten, vilket framgår av hans replik. Den amerikanska filmen visar istället direkt då hon öppnar dörren och rusar fram till vakten och stressat börjar prata engelska med den japanske vakten. Detta visas i en panorerande MS och man byter till en tight CS från en annan vinkel då hon sedan försöker prata japanska till vakten. Han säger att hon skall sätta sig ner och man klipper tillbaka till föregående setup, ett neutralare och mer balanserat bildsnitt som skapar lite mer utrymme och klargör att de går mot stolen som panoreras in i förgrunden. Då hon sätter sig med ryggen mot kameran, klipper man på rörelsen till en mer frontal MCS på henne där hon utmattad säger ”Snälla, hjälp mig” på engelska varefter scenen är slut. Scenen är ungefär 20 sekunder och uppdelad i fyra tagningar, varav 2 är närmare tagningar på henne. Här visas således en annan vilja, än i den japanska originalversion, att förtydliga karaktärens känslor genom att gå in i närmare bildsnitt och visa ansiktet mer frontalt. På detta sätt håller man upp tempot, vilket också tydliggörs genom att man klipper ganska direkt efter hennes sista replik till vakten, till en korridor som vakten går ut i - vilken också visas i närmare bildsnitt och rörligare kamera än i den japanska scenens efterföljande tagning.

Det finns överlag fler tagningar i japanska filmer där man låter händelser utspela sig enbart i ett, eller ett fåtal statiska tagningar.

I *Ringu 2*, då karaktären befinner sig på sjukhuset och tillsammans med journalisten samtalar med doktorn, visas en enda 40 sekunders 3-bild där de sitter horisontalt i mellangrunden. Inte ens då hon fäller en frän kommentar, reser sig upp och går ut genom dörren i bildens bakgrund markerar man ut (”singles out”) någon eller ökar bildsnittet.

I samma film, då journalisten följer karaktären till hennes ytterdörr visas deras dialogföring i en enda MS i 40 sekunder, som förutom en långsam panorering inledningsvis, är statisk. 9 repliker fälls i denna tagning, och man byter varken vinkel eller går in på närmare tagning eller delar upp händelsen i ”singles”, ens då journalisten desperat griper tag i hennes arm för att hon skall förklara vad som skedde på sjukhuset.

I filmen *Ju-on 2* ser vi ytterligare tendenser att inte alltför ofta gå in i närmare tagning. I en scen ser vi karaktären leta efter sin mamma och finner henne sovande vid bordet. Hon ser att fönstret är öppet och stänger det. Två gånger ser hon den vithyade pojken uppenbara sig

varefter modern dör och scenen avslutas. Scenen inleds med att visa en LS där hon går in i köket och ropar. Strax klipps ett LS in från en annan vinkel, som skapar yta för henne att gå in mot mellangrunden. I den tredje tagningen går hon in i vardagsrummet. Där står hon still ett tag och lyssnar, varefter hon verkar se något och går fram. Samtidigt vippar kameran nedåt för att inkludera modern sova under ett täcke på golvet. Karaktären rättar till filten och känner att det är kallt i rummet. Klipp till helbild där hon reser sig och går fram till fönstret. Plötsligt inklipp till tigt OTS-tagning där vi får se pojken stå lutad över modern reflekterat i fönsterglasat. Tagningen varar i drygt en sekund, varpå man klipper tillbaka till föregående helbild. Hon flämtar till och tittar åt moderns håll, som syns i bildens vänstra del. Ingen pojke syns till. Hon reser sig och går tillbaka till modern och försöker väcka henne. Karaktären stelnar plötsligt till och tittar ned mot sina ben. Abrupt klipps det en närmare tagning från hennes vinkel, där pojken sitter och håller armarna runt hennes mage. Klippet markeras av en skarp ljudeffekt och tagningen varar i mindre än en sekund. Nu byter man tillbaka till föregående vinkel där hon kastar sig bakåt med ett skrik. Hon sitter som förstelnad av rädsla och stirrar i nästan 12 sekunder, innan hon vänder tillbaka blicken till modern. Sedan böjer hon sig fram och försöker väcka modern igen, samtidigt som man byter vinkel till en tigt OTS-tagning där moderns ansikte kan ses tydligare av åskådaren. En CS på karaktären klipps in där vi ser hennes förtvivalade ansikte då modern inte reagerar. Snart sänks kameran lite för att visa moderns livlösa ansikte. Därefter avslutas scenen med en oavslutad panorerande kamerarörelse bort från de båda i en ny vinkel.

Scenen består av 12 tagningar och har en ASL på över 14 sekunder (!). Endast fyra av tagningarna är närmare bilder; två är på pojken och en på modern och en på karaktären. Scenen byggs alltså på mer eller mindre statiska helbilder, där man endast tar till mindre panoreringar och vippningar för att göra reframes utefter karaktärens rörelser över rummet och för att gradvis inkludera relevanta element i scenen. På detta sätt blir karaktärens rörelser, exempelvis då hon går bort till fönstret, väldigt små med väldigt långsamt tempo som följd. Dessutom innehåller scenen flera statiska kompositioner, vilka tar sig uttryck även under hennes mer normala rörelser över rummets stora ytor. Alltså även innan hon sett pojken uppenbara sig, stannar hon till flera gånger – exempelvis i scenens andra tagning där vi ser henne stå helt stilla, långt in i bildens bakgrund. Scenen är också intressant hur karaktärens känslor visas. Två gånger, varav en med skarp ljudeffekt, punkteras scenrummet av närbilder på pojken. Men istället för att exempelvis använda en inåkning eller klippa till närmare tagning på karaktären för att beskriva den dramatiska förändringen, klipper man endast tillbaka till föregående setup i helbild. Inte sällan upptar karaktären endast en liten del av

bilden. Enda gången vi får se karaktären i närmare bild (om än bara i MS), är då hon inser att modern är död. Hennes reaktioner visas annars mestadels i intensiva små utbrott av rörelse följt av en statisk pose. En sådan reaktion, ihop med en flämtning, visas efter att man klippt ut till en vidare tagning. Genom detta förminskas intensiteten i reaktionen, genom att rörelsen inte blir det dominerande elementet i bilden utan balanseras mot rummets stora kala ytor och den statiska kompositionen. Sekvensen utmärker sig också genom sparsam användning av ljud, då endast en kort musiklinga hörs på slutet. I övrigt är det nästan helt tyst. Kontrasterna blir här tydliga; genom att långa och tysta helbilder punkteras av små korta ljud i och med pojkens uppenbarelser – och att avgränsa och samtidigt begränsa hennes snabba rörelser och statiska poser genom att klippa tillbaka till helbild – tydliggörs här ett p/b/p-mönstret med betoning på ”pauserna”. Peak-tagningen på pojken i tight framing, intensifieras här genom att vara det ljudmässigt mest markerade och tajtaste bilden i hela sekvensen. En väldigt oförutsägbar atmosfär skapas här genom att på intet sätt förbereda tagningen på pojken. Ingen musik, inga ljud, inga närmare tagningar eller kameraåkningar i form av RS före peak-tagningarna, då ju all reaktion hos karaktären koncentreras i rörelsen och efterföljande pose.

Genom det här sättet att berätta ges mer utrymme att säga mer än ”1 poäng per tagning”.<sup>20</sup> Man byter inte vinkel, bildsnitt, setup eller kameraåkningar för att betona varenda reaktion, objekt eller förändring av rumsliga förhållanden.

I scenen just beskriven i *Ju-on 2*, visas som nämnt karaktärens reaktion, då hon sett pojken reflekteras i fönstret, i helbild. Genom en rymlig helbild visas karaktären i det högra hörnet vid fönstret och modern skymtas på golvet i den vänstra delen. Detta gör att man visar karaktärens reaktion av att ha sett pojken och att hon hastigt tittar åt hållet där modern sover för att se om pojken är där. Hon ser att han inte är det och hon reser sig sedan och går tillbaka till modern. Först efter detta klipper man för att utesluta onödig information och för att få en bättre vinkel på henne och modern, och det skåp som hon kommer att kasta sig bakåt mot då pojken visar sig ännu en gång. Med dessa två statiska setups, som mellanklipps med två tagningar på pojken, minimerar man både klippningen och rörelserna. Genom att visa scenen med så vida och spatialt beskrivande tagningar, och att man flera gånger använder samma setups, skapas en lättläslig rumslighet. När man då stör denna rumsuppbyggnad genom de två korta och mer svårsläsliga tagningarna på pojken, och där åskådaren inte heller förbereds genom musik eller rörelse, får detta effekten att man likt karaktären inte är riktigt säker på vad man egentligen såg. En överhängande osäkerhet skapas i och med att det etablerade rummet och tempot utan förvarning kan brytas.



Liknande sätt att ”punktera” det lugna tempot ser man i exempelvis i japanska filmen *Dark Water*. I en scen ser vi dottern och modern samtala vid matbordet. Detta visas i en rymlig 2-bild där modern efter ett tag reser sig upp och går iväg efter dotterns väska för att förbereda morgondagen. Hon kommer tillbaka och packar upp väskan i en 2-bild från ny vinkel, men plötsligt stelnar hon till. Efter att ha stått helt stilla i över två sekunder, bryts tystnaden av en hög ljudeffekt ihop med en närbild på den öppnade väskan från hennes vinkel. Där ser vi vad som ligger i – den röda väskan tillhörande den döda flickan på ovanvåningen. Samtidigt hörs modern dra efter andan, men istället för att visa en närmare bild på moderns ansikte, klipper man tillbaka till sekvensens första setup – 2-bilden på halvdistan – varefter hon upprört frågar dottern hur hon fått tag i väskan. I sekvensen består spänningsuppbyggnaden således endast av att karaktären i oförändrad setup stelnar till i en statisk pose. Och ingen närmare tagning används efter klimaxtagningen.

Scener och sekvenser har nu nämnts som använder en osäker atmosfär, ett osäkert lugn, för att bygga upp spänning. Tänkte här också ta upp japanska scener som istället ganska tidigt introducerar offscreenhotet eller monstret, men som inte visar någon klimaxtagning på monstret.

I filmen *Ringu* finns en scen där en av huvudkaraktärerna, Ryuji, sitter i parken och får se något övernaturligt. Scenen börjar med två tagningar där han visas sitta på en parkbänk längs en gång med jämn ström av förbipasserande. På ljudspåret hörs lite atmosfärljud av fåglar och bilar ihop med ljudet av folks fotsteg på gångbanan. Sedan klipper man till en kamera bakom honom, där vi ser de förbipasserandes ben gå förbi i bakgrunden. Snart syns benen på en kvinna som går in i vänstra delen i bakgrunden. De vita klackskorna urskiljer sig från de andra förbipasserarna. Den oidentifierade kvinnan går in mot förgrunden och den jämna strömmen förbipasserare blir nu allt glesare. Allteftersom kvinnan närmar sig försvinner atmosfärljudet (bilar, röster fågelkvitter osv.) och de få förbipasserarnas fotsteg hörs allt svagare, samtidigt som hennes steg markeras allt mer. Reverse shot på Ryuji, där han nu uppmärksammar ljudet av klackskorna, vars ljud nu ekar i det annars tysta ljudspåret. Han tittar upp från boken han läser och iakttar benen framför honom. Därefter klipp till klackskorna som stannar och ljudet är här så markerat att t o m sanden under skorna hörs. En närmare reverse shot på karaktären som fortfarande tittar på benen. Kanske vågar han inte titta upp. Klipp till karaktärens subjektiva vinkel där vi nu ser benen rakt framför kameran. Här börjar också ett obehagligt bakgrundsljud. En reverse shot visar karaktären där en sidoåkning görs ihop med ett allt starkare gnisselliknande ljud. Utan att han lyfter blicken, hörs hans ”inre röst” fråga kvinnan ”Var det du?”. Sedan klipper man tillbaka till föregående tagning, vilket

bryter 180graderslinjen. Detta antyder att han återvänder från kontakten med andevärlden tillbaka till den ordinarie. Atmosfärsljuden kommer tillbaka och han lyfter blicken. Klipp till en LS där människorna går förbi på gångvägen i samma jämna ström som innan och scenen är slut.

Denna scen bygger alltså upp en spänning genom att visuellt och ljudmässigt peka ut ett hot offscreen, men som sedan aldrig visas eller förklaras (vem var kvinnan?). Bilderna visar bara kvinnans ben, och ljudspåret som innan ”förstorat” bilden genom atmosfärsljuden av saker utanför bild begränsas till endast kvinnans klackskor (fastän en del förbipassagerare till en början fortfarande syns i bild). Som helhet är scenen mycket nedtonad och tyst. Även då man i flera tagningar (exempelvis i hans subjektiva vinkel), förväntar sig att han skall titta upp och få se någon slags chockbild på monstret, visas aldrig vem som bär klackskorna.

Liknande scen hittar man i Hideo Nakatas *Dark Water*, då dottern hemsöks av monstrets på dagiset. Här mellanklipps bilder på monstrets ben (där resten av monstret döljs av bordduken varunder flickan gömmer sig) från flickans subjektiva perspektiv och tagningar på hennes skrämda ansikte under bordet. Här hjälper upprepandet av samma setup till att isolera uppmärksamheten till det vi inte får se av monstret som långsamt närmar sig. Genom längden på tagningarna, där den sista – som visar dotterns ansikte – är hela 5 sekunder, tillsammans med den stigande orasmusiken bygger man upp en hög förväntan på en klimaxtagning på monstret. Men liksom i tidigare beskrivna parkscen visas inget.

Skräckfilm handlar mycket om att bygga en stämning av osäkerhet och förväntan. I den japanska filmen *Ju-on 2* visas en scen där dottern kommer hem till sin mamma. Scenen börjar med en långsam sidoåkning från intilliggande rum till rummet där modern befinner sig. Kameran stannar och i en helbild på köket ser vi modern i bakgrunden stå och skära upp mat, med ryggen vänd mot kameran. Det enda ljudet som hörs är hennes hackande av maten. Tio sekunder efter det att kameran stannat, stelnar modern plötsligt till och vänder sig långsamt mot kameran. Klipp till 2-bild med modern i förgrunden och dottern i bakgrunden, stillastående och tittande på henne. ”Oj vad du skräms!”, säger modern. Och visst gör hon det. Först gör man åskådaren uppmärksam på att inget händer. Ingen ny information ges vilket får åskådaren att börja misstänka tagningen, och då modern stannar upp och vänder sig om inser man att tagningen kan vara från monstrets/hotets synvinkel, varpå man förväntar sig att modern kommer att se något otäckt då hon vänder sig om. Istället visar det sig vara dottern. Man spelar alltså på att åskådaren förväntar sig att scenen först skall etableras på ”vanligt” sätt genom ett oberoende tredjepersonsperspektiv. Då vi ser modern förväntar man sig att snart få ny info. Men det visar sig alltså att vi egentligen ser utifrån dotterns perspektiv.

Genom att bygga upp en förväntan av vad modern (och åskådaren) skall få se spelar det mindre roll vad vi faktiskt får se. Man bygger alltså upp en förväntan inför ett hot offscreen och klipper sedan, där den nya informationen läses av åskådaren utifrån sin förväntan. Ofta blir man då lika skrämmd även om det bara är ”kompisen som knackar en på axeln”.

Skräckgenren som sådan utmärker sig för att kontinuerligt hänvisa till något hotfullt precis utanför bild. Det anspelas ofta på frågor om vad karaktären vet och vad åskådaren vet. Man tydliggör för åskådaren att han begränsas från att se, något som ofta blir extra tydligt i de japanska skräckfilmerna. Utifrån detta byggs en förväntan upp.

## Diskussion

Analysdelen undersöker särarten i den japanska skräckfilmens berättarteknik och jag ämnar i den avslutande diskussionen ytterligare framhäva detta genom jämförelse med amerikansk skräckfilm.

Övergripande kan nämnas att man både i amerikansk och japansk skräckfilm verkar följa kontinuitetsklippningens regler, d v s att varje tagning tjänar en narrativ funktion och att endast det som är viktigt för att avancera ploten presenteras. Det görs klart och tydligt var karaktären befinner sig, vad hon gör och hur nästa plats eller scen förhåller sig till föregående. Det är karaktären man följer och som ofta motiverar till att klippa till ny vinkel eller göra en kamerarörelse. Man följer, med vissa undantag, 180gradersregeln där den etablerade "line of action" ofta följs genom S/RS. Vi följer upp eyecuts med RS som hjälper åskådaren att tolka scenens känslomässiga ton. Skillnaderna ligger i på vilket sätt man gör detta.

Gemensamt för både japansk och amerikansk skräckfilm, är att tydligt ställa frågor om något hotfullt offscreen och sedan bygga upp spänning genom att vänta med att "svara". I de japanska sekvenserna, många gånger i närheten av klimax, väntar man dock relativt lång tid med att klippa. Som i *Ringu*, då Asakawa ser fotografiet, eller i *Dark Water* då karaktären får syn på den röda väskan.

Den amerikanska filmen bygger ofta på en effektivitet i berättandet, där man klipper till relevanta vinklar och bildsnitt i "lagom" lång tid för att hålla ett effektivt berättartempo och rytm. Håller man exempelvis kvar kameran efter det att karaktären gått ur bild, är det oftast för att skapa en tidsmässig koppling till nästföljande scen.

Den japanska filmen grundar sig på ett mer rytmiskt styrt berättande, som till viss del kan förklaras utifrån ett slags p/b/p-mönster. Detta mönster kan ta sig uttryck på flera olika sätt genom kontraster i ljud, bildsnitt och rörelser. Karaktärens reaktioner visas, speciellt i de dramatiska sekvenserna, i intensiva små utbrott av rörelse, följt av en statisk pose. Genom att låta långa sektioner i scenen vara näst intill tysta, blir kontrasterna starka då skarpa ljudeffekter väl används för att markera ett klipp. Ofta används närbilden för att chockera, genom att tillsammans med ett skarpt ljud kontrastera de rymligare bildsnitten som är tysta. I Nakatas *Dark Water* ser vi karaktären i oförändrad setup stelna till i en statisk pose, där man sedan väntar flera sekunder innan en närbild på den röda väskan markeras med ett högt ljud. Inte heller efter klimaxtagningen visas närbild på hennes ansikte.

I de amerikanska scenerna används oftare större bildsnitt, kortare ASL och man visar ur fler olika vinklar och setups. Rumsbeskrivningen är mer fragmenterad, där man oftare

förtydligar genom närbilder. En rörligare kamera beskriver karaktärernas känslöändringar, och ger ofta scenen ett ”flytande” ”shot-flöde”.

På flera ställen ser man exempel på hur man i de japanska scenerna använder väldigt få vinklar. Man växlar mellan bilder på monstret (i ”oneshots”) eller karaktären, vilket utnyttjas för att undanhålla det rumsliga förhållandet mellan protagonist och antagonist. Genom de relativt långa tagningarna i skräcksekvenserna, och ganska fåtaliga vinklar kan man isolera spänningen till förväntan inför nästa inklipp av monstret.

I de japanska scenerna används helbilder och karaktärerna placeras längre in bilden, vilket låter karaktärerna reagera med kroppsspråket. I de amerikanska sekvenserna klipper man till en ny vinkel eller setup för att betona eller förtydliga en replik eller reaktion. I exempelvis japanska *One Missed Call* och *Ju-on 2* låter man subjektet mer bli en del av bilden, där känslöstämningen ofta avspeglas i miljöbeskrivningen. Man använder fler långa statiska 2-MS, eller där mindre reframings många gånger ersätter klippningen.

Flera gånger i de amerikanska skräckfilmerna, används rena ”actionsekvenser” där snabba oavslutade rörelser övergår i nästföljande tagning. Tagningarna är här väldigt korta och görs läsbara genom främst match-on-eye-movement, och åskådaren får mer en ”känsla” av skeendet då det kan vara svårt att hinna uppfatta exakt vad som sker.

Efter att bli jämfört den japanska *Ju-on* med amerikanska *The Grudge*, vilka har samma regissör – och efter att ha jämfört japanska *Ringu 2* med amerikanska *The Ring 2*, som också regisserats av samma regissör, skymtas en grundläggande skillnad. Det verkar som att man, i amerikanska filmer, utgår från att höja tempot i dramatiska scener, eller sekvenser, genom att hålla tagningarna korta och får därigenom många tagningar för att beskriva ett skeende. För att så många tagningar inte skall te sig alltför repetitiva varierar man genom olika vinklar, åkningar och bildsnitt. Tillsammans med att man samtidigt vill betona och förtydliga genom exempelvis närbilder, kan resultatet bli en ganska fragmentarisk och ”klippig” scen. Genom att använda en rörlig kamera som i ganska nära tagningar (CS/CU) ständigt gör reframes och gör in/ut-åkningar kan man motverka dessa tendenser. Man använder också åkningar och panoreringarna, tillsammans med 2-bilderna ofta i OTS, för att aktivera och binda rumsligt skilda ytor till en någorlunda sammanhängande scenbeskrivning. På detta sätt skulle man också kunna förklara varför man i de amerikanska remake-filmerna gärna inkluderar fler element i berättandet. I brunnscenen i *The Ring 2* tappar karaktären taget om en sten i brunnens innervägg, vilket visas i flertalet tagningar; i klimaxscenen i *The Ring* används parallellklippning med Rachel; i *The Grudge*:s klimaxscen inkluderas pojkvännen och huvudkaraktären försöker också nå dörrhandtaget för att fly osv.

Man slipper på så sätt leta efter nya setups på samma subjekt, och kan istället lätt inordna de nya tagningarna i lättförståelig S/RS-kombination. Sättet att visa scenen kan ibland medföra vissa begränsningar gällande offscreen-spänning och klimax. – Hur markerar man scenens starkaste ögonblick, då de mest klaustrofobiska närbilderna, högsta ljudeffekterna, snabbaste åkningarna och mest avslöjande bilderna på monstret redan använts? Svaret verkar vara att öka dessa parametrar ytterligare lite till, och det slutar inte sällan med rapidmontagets katharsis.

Scenen i japanska *Ju-on 2* då modern dör, innehåller flera av de japanska särarterna. Det skapas en säregen känsla genom användandet av de långa statiska tagningarna, där ganska lite egentligen händer. Karaktären förminskas genom att reaktionerna sker i oförändrad setup i delar av den statiska helbilden. Musik används överhuvudtaget inte för att beskriva scenens stämning – annat än i slutet. Den är dock inte emotionell utan mer otäck/illavarslande – trots att modern just dött. Allting är väldigt tyst och nedtonat och ger en mycket lågmäld ton åt scenen. Scenen i japanska *The Locker*, där karaktären Ryohei dödas, slutar med att karaktären omfamnar monstret. Förbannelsen är då bruten, och ett utklipp visar ur fågelperspektiv i LS henne ensam kvar vid platsen där det hemsökta skåpet står. Hon faller ner på knä, vilket markeras med ett distinkt ljud mot det annars tysta ljudspåret. Istället för att avsluta scenen, låter man här kameran dröja sig kvar i nästan 30 sekunder – då absolut inget händer! Vi ser henne bara sitta där i samma nedsjunkna pose på den öde ”parkeringsplatsen”. Endast under de sista sekunderna av tagningen hörs ett vinande ljud, varpå ett klipp visar att det öppnade skåpet är tomt.

När man i de amerikanska skräckscenerna tenderar att öka tempot, sänker man således tempot till nära statiskhet i de japanska. Tagningarna kan ibland vara så långa att de för ett ögonblick upphör att vara berättande i det att ingen ny information tillkommer – narrationen undergrävs på samma gång som den narrativa drivkraften förstärks.

Det går alltså att finna både likheter och olikheter mellan japansk och amerikansk klippning. Inte oväntat finns många likheter eftersom japansk och amerikansk film får alltfler beröringspunkter, framförallt genom den asiatiska filmens frammarsch i väst. Men det finns dock en särart i den japanska filmen och den ses i de filmer med japansk härkomst som jag analyserat. Med särart menas den särskilda japanska berättartekniken där tystnad, avbrott, stilisering, stillhet, meditation, mellanrum, tomhet och minimalism effektivt förstärker berättandet och då i synnerhet framgångsrikt i den japanska skräckfilmen. I min uppsats har jag också försökt beskriva upprinnelsen till denna så typiska japanska berättarteknik genom att söka rötterna i uråldrig japansk teater och japansk kultur överlag.

”Mono no aware”-begreppet kan vara tillämpligt på japanska kulturyttringar. Den känsla av sorg och saknad som så ofta utmärker japansk film – inte minst skräckfilmen – finner man knappast någon motsvarighet till i amerikansk film. Denna lågmälda känsla genomsyrar ofta hela framställningen och gör också japansk skräckfilm i hög grad emotionell. Lågmäldheten och skräcken kontrasterar kraftfullt och detta växelspel förstärker i min mening filmens uttryck.

Innan Kejsar Hirohito avled beskrev hovet ingående hans dödskamp för allmänheten. Den varade en lång tid och många misstänker att läkarna på uppdrag förlängde kejsarens dödskamp på ett icke-medicinskthumanitärt vedertaget sätt för att anpassa dödskampen efter den långsamma japanska berättartraditionen.<sup>21</sup>

## Slutnoter

1. Statler, Oliver. *All-Japan: The Catalogue of everything Japanese*. NY: Quill, 1984. s. 12.
2. Smith, Patrick. *Japan - A Reinterpretation*. NY: Pantheon Books, 1997. s. 8.
3. "Chris Guide to Understanding Japanese Horror".  
[www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror). 5 oktober, 2006.
4. McRoy, Jay. *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005. s. 175.
5. Ibid ss. 19-20.
6. Smith, Patrick. 1997 s. 207. Min översättning.
7. Ibid s. 208.
8. Ibid s. 209. Min översättning.
9. Hooker, Richard. "The Flowering of Japanese Literature", 1996.  
[www.wsu.edu/~dee/ANCJAPAN/LIT.HTM](http://www.wsu.edu/~dee/ANCJAPAN/LIT.HTM). 17 oktober, 2006.
10. Statler, Oliver. 1984 ss. 80-81.
11. Mes, Tom and Sharp. *The Midnight Eye Guide to New Japanese Cinema*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2005. ss. 260-262.
12. Rucka, Nicholas. "The Death of J-Horror?", 2005.  
[www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml](http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml). 19 september, 2006.
13. "Ju-on: The Grudge".  
[en.wikipedia.org/wiki/Ju-on:\\_The\\_Grudge](http://en.wikipedia.org/wiki/Ju-on:_The_Grudge). 4 oktober, 2006.
14. Katz, Steven Douglas. *Shot by Shot*, Studio City, CA : Michael Wiese Productions in conjunction with Focal Press, Michael Wise Productions, 1991. s. 159. Min översättning.
15. Bordwell, David. *Planet Hong Kong*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 2002. s. 221.
16. Ibid s. 229.
17. Blazenin, Josef. *Film-,TV- och videoredigering*. Stockholm: Wahlström & Widstrand, 1993. ss. 107-111.
18. Bordwell, David. *Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006. s. 138.
19. Ibid s. 130.
20. Ibid s. 185.
21. Smith, Patrick. 1997 s. 210.



## **Källförteckning**

### Tryckta källor:

McRoy, Jay. *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.

Mes, Tom and Sharp. *The Midnight Eye Guide to New Japanese Cinema*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2005.

Smith, Patrick. *Japan - A Reinterpretation*. NY: Pantheon Books, 1997.

Statler, Oliver. *All-Japan: The Catalogue of everything Japanese*. NY: Quill, 1984.

Bordwell, David. *Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.

Bordwell, David. *Planet Hong Kong*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 2002.

Blazenin, Josef. *Film-,TV- och videoredigering*. Stockholm: Wahlström & Widstrand, 1993.

Katz, Steven Douglas. *Shot by Shot*, Studio City, CA : Michael Wiese Productions in conjunction with Focal Press, Michael Wise Productions, 1991.

### Internetkällor:

“Chris Guide to Understanding Japanese Horror”.

[www.dreamdawn.com/sh/features/japanese\\_horror](http://www.dreamdawn.com/sh/features/japanese_horror). 5 oktober, 2006.

Hooker, Richard. “The Flowering of Japanese Literature”, 1996.

[www.wsu.edu/~dee/ANCIJAPAN/LIT.HTM](http://www.wsu.edu/~dee/ANCIJAPAN/LIT.HTM). 17 oktober, 2006.

“Ju-on: The Grudge”.

[en.wikipedia.org/wiki/Ju-on:\\_The\\_Grudge](http://en.wikipedia.org/wiki/Ju-on:_The_Grudge). 4 oktober, 2006.

Rucka, Nicholas. "The Death of J-Horror?", 2005.

[www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml](http://www.midnighteye.com/features/death-of-j-horror.shtml). 19 september, 2006.

Filmförteckning:

*Ringu/The Ring*. Hideo Nakata (1998).

*Honogurai mizu no soko kara/Dark Water*. Hideo Nakata (2002).

*Chakushin ari/One Missed Call*. Takashi Miike (2003).

*The Grudge*. Takashi Shimizu (2004)

*Ju-on/Curse Grudge*. Takashi Shimizu (2000)

*Ju-on 2/Ju-on 2*. Takashi Shimizu (2000)

*The Ring 2*. Hideo Nakata (2005).

*Ringu 2/Ring 2*. Hideo Nakata (1999).

*Shibuya kaidan/The Locker*. Kei Horie (2003)

*Wo hu cang long / Crouching Tiger, Hidden Dragon*. Ang Lee (2000)